♠♣♥♦

Prévoir des inconscients personnels (joker?)

utiliser la face sombre pour hacker la face claire

pouvoir féminiser tous les personnages

certains personnages sont des modérateurs, d'autres sont des bots, des personnage sans équivalent dans le réel, d'autres sont des ghosts, des personnages morts dans la réalité qui survivent dans la face sombre

un seul paquet de cartes pour tous

Création personnage : tête = allié. Couleurs = scores ♠espoir♣influence♥santé♦réalité

- trait/objet/lieu selon thème ♠violence, blessure, addiction♣sexe,organiquesecret♥désir♦passage/rêve, drogue

Ou alors, on simplifie : cartes = arcanes. ♠mentale♣sociale♥charnelle♦virtuelle

♠face noire♣illusion (illusion pris pour réel, face noire prise pour blanche)♥vraie vie♦face blanche

Wonderland inflorenza alterner instances pays des merveilles et instances univers victorien
et si Alice luttait contre la pédophilie sur internet ?

trois mondes : monde contempo (on incarne des proies, des prédateurs ou des protecteurs), réseau social enfantin, monde onirique sombre wonderland

choper illus wikipedi commons alice pays des merveilles de peter newell

Hysterical Society : http://neil-gaiman.tumblr.com/post/49844444142/thehystericalsociety-boogeymen-part-of-a

chaque dé de conséquence impacte un monde différent (une feuille de perso par monde?)

Lolita, Un robot nouvelle génération protège vos enfants en traquant les pédophiles sur Internet
http://dailygeekshow.com/2013/07/27/un-robot-nouvelle-generation-protege-vos-enfants-en-traquant-les-pedophiles-sur-internet/?utm_source=newsletter&utm_medium=e-mail&utm_campaign=Newsletter2013-07-27

L'enfance est la période la plus dangereuse de notre vie. Adultes, nous sommes en quelque sorte des rescapés.

Une imprimante à visages

se réserver la possibilité que le système soit graduable de JDR tradi vers JDR à autorité partagée

Bref, des fois, je me dis que les rolistes en général, ne sont pas aussi ouverts que cela car dans aucuns PODCAST ou lectures sur les forums , il n’est compris que notre UNIVERS ACTUEL, n’est qu’une illusion , une construction mentale comme ceux jouer dans les JDR,

toute amitié peut virer au sexe

boutique supplément d'âme, acheter lapin blanc en bronze

une happy end doit toujours être possible

pour accéder à l'émotion, la qualité du jeu ne suffit pas. L'émotivité compte. Comment l'optimiser ?

site de psychothérapie en ligne, site de confession en ligne

se renseigner sur le jeepform

commencer légèrement pour permettre une descente aux enfers

jeu de cartes / une carte = 1 score + 1 thème + 1 personnage

et si on utilisait les cartes pour écrire des choses dessus ? / recréait des cartes pour écrire ?

Utiliser des safe words comme dans les jeux SM

un réseau social vaste, quand on passe dans le réseau caché / secret / VIP, on passe dans un sous-réseau non censuré, ou se retrouvent les déviants, les paumés et les élites, ou tout peut arriver

rédiger l'univers comme un guide de création d'univers

passage ou joker = tirer une carte au hasard et décrire sans dire la couleur = le joueur doit payer pour deviner.

Passage d'un tour à l'autre = montage cut pour scènes oniriques

Tirage de base (lieu, décor, créa pesos) = 5 cartes. Ou moins si on veut des parties plus simples ou plus courtes

Tirer 1 PNJ = soit une tête = quand on fait une action, on retire une carte
soit une couleur = on retire jusqu'à avoir une tête
soit un joker = trickster. (quoique ça ne puisse signifier...)

Figures féminines sont forcément féminines ou transgenres

Figures masculines sont mixtes ou transgenre, sauf le Roi qui est un homme ou un transgenre / travesti

La cuisinière qui donne des cours de cuisine en ligne et découpe les mauvais cuisiniers avec des hachoirs.

La noirceur attaque tout le monde = mais quand elle se focalise sur les uns, elle épargne les autres = jouer l'adversité / le décor permet de regagner des points.

Possibilité de ressusciter un P(N)J / Avatar du cimetière

Possibilité d'avoir plusieurs avatars (mêmes stats ? Stats divisés?)

On peut booster 1 PNJ avec des cartes / traits inventés dans la foulée

Tour des joueurs = possibilité de faire dans le désordre (avec des jetons?)
Prévoir des cartes / jetons comme ROFTG ?

On peut booster une action en sacrifiant une carte (trait, allié...)

Modules = Carte Blanche (partage -) / carte rouge (partage +)
Scénar / Impro, Règles / Freeform, Tours / sans tour

Cartes : Lieu toutes couleurs, ♠piège♣passage secret, clefs♥objet, ♦passage
Ou alors plutôt permettre des pièges / lieux / objets / passage de toute couleur.

ou alors un passage secret, c'est une carte passage retournée ? Ie ♣ = clefs seulement

Le Décor peut choisir qu'on joue dans un rêve / un rêve prémonitoire / 1 souvenir / une illusion. En prévenant, ou sans prévenir (pièges de confusion)

Joker = doit être utilisé comme un piège de confusion qu'on ne peut contrer. On peut aussi utiliser un piège de confusion de ♦, qui peut être contré

Prévoir un système de réussite mitigée comme dans AW?

Prévoir un cimetière

Passage face noire → réel. Possibilité de confusion entre réel et face noire / rêve éveillé

Un joueur peut utiliser sa carac Réalité contre un lieu pour le modifier, sa carac Influence contre le lieu pour faire poper un PNJ allié.

Passage = considéré comme une pièce interagissant avec les deux pièces contigues.

PNJ = a la valeur de la pièce dans laquelle il se trouve

égalité = ce sont les figures qui départagent : J > D > R > V > nombres

2 adversaires : + 1 carte pour le héros
2 alliés : + 1 carte pour le décor
personne ne joue le décor : + 1 carte pour l'adversaire
personne ne joue le décor, personne ne joue d'adversaire : ceux qui ont pioché une carte la laissent pour le Décor suivant, ou elle sera un loot possible. Ou plus simple = personne ne prend de carte tant qu'aucun Décor ou adversaire ne s'est déclaré.

Le joueur du Décor pioche une carte pour lui, pour le récompenser de faire le « sale boulot »

interdiction de jouer plus de trois cartes pour ne pas vider son stock d'un coup

Si on joue le décor, on peut prendre une carte du décor en échange d'une carte de sa main de valeur >= (rappel : 1<10<v<r<d<j

Possibilité de stocker des cartes sans post-it

Personne ne pioche de carte tant qu'il ne s'est pas signalé => ie possibilité de ne pas jouer les tours des PJ dans un ordre équitable. Si litige (pour jouer le héros ou le décor) : on départage avec un tirage de cartes.

Tests : nombres augmentent le total. Sacrifier un nombre = permet d'ignorer une carte adverse (on la retourne). (on ne peut pas écrire le nombre dans la foulée?). Carac = permet d'ignorer une carte adverse >=. Concéder une blessure = ignorer deux cartes adverses >=
Alliés = le camp avec le + de figures gagne ?
Sacrifier un PNJ = permet de gagner le match ?
L'idée, c'est que chaque camp pose trois cartes max, ensuite on voit pour les sacrifices et les ignorements
Si égalité = on regarde les nombres

Si on génère un PNJ (au choix du décor, ou sur un jet d'influence d'un joueur), on tire une carte de figure.

Pour récupérer un PNJ dans sa main = jet d'influence (pas possible de le faire si on vient juste de générer le PNJ soi-même)

Pour développer une carac supplémentaire = quête de Décor = une carte devient une carte Carac. Si la couleur voulue n'est pas dispo, le Décor met une de ses cartes dans la pioche et en retire une jusqu'à avoir la couleur désirée

Que faire quand la pioche est vide ? Comment recycler le cimetière ?

Pour augmenter une carac = quête de décor

Décor = 5 cartes. Possibles pièges (dont pièges de confusion)

Dans le bouquin = donner des scénarios et des exemples de Décor (si possible générique, qu'on peut reconstituer avec n'importe quelle pioche, juste une combinaison de X nombres + Y figures, on repioche jusqu'à avoir la combinaison, mais les couleurs et les chiffres n'importent pas)

Contrat social = un jeu de cartes 1/10 par joueur, on fait un vote pour la violence, un vote pour le sexe, un vote pour l'intimité : le choix le plus bas l'emporte.

Fêtes dans Wonderland + fêtes IRL + fêtes IRL en cosplay Wonderland

Questions du décor : où veux-tu aller ? Que cherches-tu ? Qui cherche-tu ?

Si personne ne veut jouer le décor = on ne pioche pas de cartes de décor, on joue en freeform

Possibilité de se désigner en décor, figurant à la volée, et de déterminer après coup si on est ami ou annemi

On peut trahir mais il faut payer une carte

Les ennemis et les alliés peuvent aussi se manifester sous forme de pensée ou d'objet

Quand on joue le décor, on peut échanger une carte piochée avec une carte de sa main, sauf carac de valeur inférieure ou égale

Références : Summer Wars, Paprika, Avalon, Matrix, Dark City, Inception, Sword Art Online, Black Swan, Serial Experiment Lain

Références JDR : Patient 13, Virandia, Sens Renaissance, Shadow Run

En fait, pour piocher une carte, il faut demander une arcane précise ou au pif en battant la valeur du lieu sur simple accord du décor

On peut jouer un ou plusieurs personnage sans figure = il suffit de le circonscrire à un lieu.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Machinima (tournage de films d'horreur dans Wonderland)

Bien amener le jeu dans notre univers contemporain, éviter si possible d'accumuler les éléments typés SF, afin de favoriser l'immersion dans l'environnement, l'identification au personnage

option pour jouer avec des cartes vierges (cartes de bloc-notes)

On pioche une carte non pas au début d'une scène, mais à la fin du conflit (si c'est une arcane, on peut s'en servir pour décrire les csq du conflit, ou la laisser vierge pour plus tard). S'il y a plusieurs conflits dans la scène, on ne pioche une carte à la fin des conflits suivants que si le joueur du décor l'autorise.

Mon couteau supprime ce qui n'est pas réél
sommet buisson de roses

rencontre d'un amour de jeunesse dont l'avatar est beau mais qui est défiguré en vrai

Demolition Man = ne font l'amour qu'en réalité virtuelle

mes parents me battaient
salle de rencontre de la reine de coeur
rêve
santé
étudiant
firewall
rêve érotique sur l'étudiant
charme fou
console hacking
anonymous
arbre creux
lieu: école
bibliothèque
escalier
clé
lieu : souterrain
jules : amitié clowns
roseraie
hangar bétonné
club de strip-tease
serial killer

université
hache
salon de thé
tuteur d'alice
fatiguée
a bout de nerfs
changement de nom (philippe junior)
peur de Morse
fausse victoire
parc d'attraction
plateau de télé
enfant-dodo
influence cuisinière
maison de jules
roi de coeur biker
set jardinier
enfant-porc / etienne / père dodu
mangeur compulsif
envie de voir guillaume
hacker

Voir si on peut jouer sans prise de notes sur les cartes ? (du genre, limiter à 4 cartes de chaque couleur par joueur)

Supprimer carac et permettre de se défausser de cartes non décrites au moment de la pioche

perso qui tient le compte facebook d'un candidat à la mairie

Wonderland : étape 1, piocher une couleur pour le problème de groupe, tout le monde doit piocher une carte et créer une arcane sur ce problème de groupe. Etape 2 : tout le monde pioche une arcane pour écrire son problème personnel. Etape 3 : piocher trois cartes pour les carac, figures, arcanes
a tout moment on peut utiliser ce que sait une de ses figures pour son personnage ou une autre de ses figures : cela implique que la figure était un autre avatar du personnage ou de l'autre figure, ou qu'elle lui a simplement raconté ce qu'elle savait

A la fin d'une scène, on peut faire évoluer une de ses arcanes

pour le contrat social, en fait on choisit un nombre dans la pile de cartes, on dépose sur la pile de vote face cachée, puis après le vote on réintègre les cartes dans la pioche pour le prochain vote

Je devrais tester ultérieurement si ce n'est pas plus intéressant de laisser le joueur décider de quelle carac il utilise (en partant du principe qu'on peut résoudre un problème en utilisant indifféremment une des quatre carac, et de modifier sa description en conséquence.)

dans l'éventualité où les PNJ sont peut-être des avatars surnuméraires de son PJ, je me demande ce que ça donnerait de dire que le PNJ peut utiliser les arcanes du PJ. et aussi, créer une arcane pour un de ses PNJ, et permettre ensuite au PJ de l'utiliser ?

possibilité de faire un lieu fluctuant, comme dans un rêve ? On peut le faire avec la carac Réel, mais le décor peut le faire en substituant la carte du lieu avec une nouvelle carte de sa main, ou simplement en changeant la description du lieu, le lieu s'assombrit, s'éclaircit, ou change du tout au

tout

permettre de poser les cartes du décor au fur et à mesure, d'en faire l'utilisation la plus freeform possible en jouant avec le face visible / face cachée, cartes empilées, cartes adjacentes, cartes posées et cartes dans la main, château de cartes, etc… (ex : monter un château de cartes pour désactiver une bombe matricielle, jeu de bataille pour symboliser un duel...)

renommer un lieu = une zone ?

idée = faire un scénar à la Inception / The Game / Dark City

joker = peut être utilisé dans l'idée : "je vais me réveiller"

garder le terme d'instance / avatar / mob pour le BG ou l'incorporer dans les règles ?

Ne pas cumuler « Je ne t'abandonnerai pas » et l'approche goguenarde

en début de partie, proposer des réglages de l'univers

créer un deuxième lien PJ-PJ & une arcane pour l'avatar

le rôle des joueurs est de poser des questions au MJ comme s'il connaissait chaque détail de l'univers par coeur.

Incorporé dans feuille de personnage : liste des figures avec pour chacune trois adjectifs qui la résume

C'est important que tous les personnages ne se connaissent pas au départ

Playlist: Silent Shout / The Knife + Owbow / A Narcotic Story + Klimperei / Un p'tit coin de ciel gris + Tori Amos / Strange Little Girls + The Evpatoria Report / Golevka + Silent Poets / To Come...

Les jeux de combat dans Wonderland

Les problèmes de feedback dans Wonderland

Recherches internet en mode sans graphisme

Inspis :
le film Thomas est amoureux

Faire des listes d'intrigues / objets / sentiments / lieux pour chaque numéro d'arcane

Un application pour détecter les compatibilités dans une foule d'inconnus

Option : jouer sans les scores, voir jouer seulement avec des post it

Un figurant-arcane ne peut pas bénéficier du score d'un lieu

L'aide d'un PNJ-figure permet d'annuler la valeur d'une carte adverse

Filmographie : Her, de Spike Jonze

l'idée n'est pas d'être facile à Alice au Pays des Merveilles, mais d'en faire sa propre interprétation, comme j'en fais la mienne à travers ce livre.

Remerciements, ressources :
action innocence

amorce de scène : on accepte de passer une nuit chez un inconnu pour ne pas payer l'hotel

les comptes inactifs : personnes de wonderland dont le propriétaire n'a pas idée de l'activité de son avatar. (un compte inactif a une quelconque activité , se déplace, mange, pour des raisons de réalisme)

3 Jokers joueur : résultat forcé / déco / confusion des réalités

Le Guide du Joueur peut consulter autant de faces cachées du décor qu'il veut. Il peut aussi ne pas en consulter du tout, se contenter des cartes faces visibles, ou d'en inventer de nouvelles.

Que faire quand les personnages ne cherchent pas à résoudre leur problème ?

Dire des choses très intimes à un inconnu sur le net

Rajouter case rêves dans la feuille des pj

Chaque joueur donne un thème

Un joueur peut reprendre une attraction inverse pour faire son fatum

Notes Wonderland : une femme se fait voler ses données personnelles par Wonderland, qui l'utilise pour créer un profil de rencontre en lignes : la femme se retrouver harcelée par des hommes qui affirment avoir noué une relation torride avec elle en ligne...

mettre les cartes au cœur de l'esthétique de l'univers virtuel de Wonderland

faire feuille des coulisses avec cases comme une feuille de personnage

un DRH qui doit faire un plan social et s'entraîne à fraguer des mobs sur Wonderland

Si quelqu'un cherche à obtenir / apprendre / atteindre quelque chose, aucune PJ ne le détient dès que ce but est annoncé. Si quelqu'un le détenait avant que le but soit annoncé, il peut jouer une scène pour le débloquer. (i e, PJ 1 cherche un avatar de rechange, PJ 2 a décidé en créant son personnage qu'il créait des avatars, s'il veut fournir un avatar à PJ 1, il devra jouer une scène entière pour ça : la création d'avatar fait l'objet d'un négoce, d'une quêtes, de tests hasardeux...)

Placer au centre de la feuille des choses sacrées

Chaque case de la feuille du décor est un monde ou un élément peut être mis en danger

Mur de photos : ces gens sont des pédophiles

Un handicapé mental est intelligent dans Wonderland

Bâton = profession → réalité (carreau)
Epées = difficultés → chair (pique)
Coupes = joie → innocence (coeur)
Denier = Richesse → influence (trèfle)

Joker = sacrifice + réussite + on remet les cartes piochées dans le paquet (y compris le joker) et on remélange.

Harceleur / harcelé / témoin